

**PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA *FLASHCARD*
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS TENTANG KOPERASI
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KARANGKEMIRI 01
TAHUN AJARAN 2016/2017**



SKRIPSI

**Oleh:
ANNIS FATHIMATUS SHOLIAH
K7113023**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juni 2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annis Fathimatus Sholihah

NIM : K7113023

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS TENTANG KOPERASI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KARANGKEMIRI 01 TAHUN AJARAN 2016/2017”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juni 2017

Yang membuat pernyataan

Annis Fathimatus Sholihah

**PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA *FLASHCARD*
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS TENTANG KOPERASI
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KARANGKEMIRI 01
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:

**ANNIS FATHIMATUS SHOLIAH
K7113023**

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juni 2017**

PERSETUJUAN

Nama : Annis Fathimatus Sholihah
NIM : K7113023
Judul Skripsi : Penerapan Model *Scramble* dengan Media *Flashcard* dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Koperasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karangemiri 01 Tahun Ajaran 2016/2017

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Suropto, M.Pd.
NIP. 19520705 198203 1 001

Dra. Tri Saptuti Susiani, M.Pd.
NIP 19591121 198303 2 003

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Annis Fathimatus Sholihah
NIM : K7113023
Judul Skripsi : Penerapan Model *Scramble* dengan Media *Flashcard* dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Koperasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 Tahun Ajaran 2016/2017

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Senin tanggal 19 Juni 2017 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal 2 bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Peguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Dr. Suhartono, M.Pd	_____	_____
Sekretaris : Drs. Ngatman, M.Pd	_____	_____
Anggota I : Drs. Suropto, M.Pd.	_____	_____
Anggota II : Dra. Tri Saptuti S., M.Pd.	_____	_____

Skripsi ini disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada

Hari :

Tanggal :

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret

Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.
NIP. 19610124 198702 1 001

Dr. Suhartono, M.Pd.
NIP. 19620520 198803 1 003

ABSTRAK

Annis Fathimatus Sholihah. **PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS TENTANG KOPERASI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KARANGKEMIRI 01 TAHUN AJARAN 2016/2017.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Juni 2017.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *scramble* dengan media *flashcard*; (2) meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi melalui penerapan model *scramble* dengan media *flashcard*; (3) menemukan kendala dan solusi pada penerapan model *scramble* dengan media *flashcard* dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 yang berjumlah 22 siswa. Sumber data penelitian ini yaitu siswa dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes (observasi dan wawancara). Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) langkah-langkah penerapan model *scramble* dengan media *flashcard*, yaitu: (a) persiapan, (b) penyampaian materi, (c) pembagian kelompok, (d) pembagian lembar kerja dan *flashcard*, (e) pengerjaan soal dengan mencocokkan jawaban yang ada di *flashcard*, (f) pembahasan lembar kerja, (g) evaluasi; (2) penerapan model *scramble* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi, terbukti dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan proses dan hasil belajar siswa, presentase penilaian proses pada siklus I = 75,69%, siklus II = 84,37% dan siklus III = 89,23%, presentase hasil belajar pada siklus I = 60,00%, siklus II = 80,47% dan siklus III = 88,63%; (3) kendala dalam penerapan model *scramble* dengan media *flashcard* yaitu siswa belum bekerja sama dan bermain sendiri dalam melakukan diskusi. Solusi dari kendala tersebut yaitu guru memotivasi siswa untuk bekerja sama dengan baik dan tertib ketika melakukan diskusi.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan model *scramble* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi.

Kata kunci: IPS, *flashcard*, *scramble*

ABSTRACT

Annis Fathimatus Sholihah. ***THE USE OF SCRAMBLE MODEL USING FLASHCARD MEDIA IN IMPROVING THE LEARNING OF IPS ABOUT A COOPERATIVE FOR FOURTH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI KARANGKEMIRI 01 IN THE ACADEMIC YEAR OF 2016/2017.*** Thesis, Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University of Surakarta. June 2017.

The objectives of this research are: (1) to describe the steps on the use of scramble model using flashcard media; (2) to improve the learning of IPS about a cooperative through the use of scramble model using flashcard media; (3)) to describe problems and solutions on the use of scramble model using flashcard media in improving the learning of IPS about a cooperative for fourth grade students of SD Negeri Karangkemiri 01 in the academic year of 2016/2017.

This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Subjects of the research were 22 students of fourth grade students of SD Negeri Karangkemiri 01. Sources of data were derived from students and teacher. Techniques of collecting data were learning outcomes test, observation, interview, and documentation. Validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources and triangulation of technique. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis consisting of data reduction, data display, and drawing conclusion or verification.

The results of this research show that: (1) the steps on the use of scramble model using flashcard media, namely: (a) preparing, (b) delivering materials, (c) grouping, (d) distributing worksheet and flashcard, (e) answering question by comparing the answers on the flashcard, (f) reviewing worksheet, (g) evaluating; (2) the use of scramble model using flashcard media can improve the learning of IPS about a cooperative. It was proven by the increase of process evaluation and learning outcomes in the first cycle 75,69% and the learning outcome 60,00%, in the second cycle 84,37% and the learning outcome 80,47% and in the third cycle 89,23%, and the learning outcome 88,63%; (3) the problems encountered in the learning, namely: students did not work cooperatively and played by themselves. The solutions of these problems are teacher motivates students to work cooperatively and ask them to be discipline during the lesson.

The conclusion of this research is the use of scramble model using flashcard media can improve the learning of IPS about a cooperative for fourth grade students of SD Negeri Karangkemiri 01 in the academic year of 2016/2017.

Keywords: *IPS, flashcard, scramble*

MOTTO

Demi masa

Sesungguhnya manusia itu dalam kerugian
Kecuali orang-orang yang beriman dan ber'amal shalih dan saling menasehati
dalam kebenaran dan kesabaran
(Q. S Al-'Ashr)

“Berdo'alah kepada-Ku, niscaya akan Kuperkenankan bagimu. Sesungguhnya orang-orang yang menyombongkan diri dari menyembah-Ku akan masuk neraka jahanam dalam keadaan hina dina.”

~Q.S Al-Mu'min: 60~

“Ketika seseorang menyakiti kita lagi dan lagi, anggap saja mereka seperti amblas, Kita mungkin akan terbaret dan terluka tapi ingatlah pada akhirnya kita akan menjadi berkilau dan mereka akan menjadi tidak berguna”.

“Birrul walidain”

“Ketika kamu berhasil, teman-temanmu akhirnya tahu siapa kamu, ketika kamu gagal, kamu akan tahu siapa sesungguhnya teman-temanmu”.
(Aristoteles)

“Karenanya, ingatlah kamu sekalian kepada-Ku niscaya Aku ingat pula kepadamu dan bersyukurlah kepada-Ku dan janganlah mengingkari nikmat-Ku.”

~Q.S Al-Baqarah: 152~

“Wahai orang-orang yang beriman jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

~Q.S Al-Baqarah: 153~

“Jika kalian berbuat baik, sesungguhnya kalian berbuat baik pada diri kalian sendiri.”

~ Q.S Al-Isra ayat : 7 ~

PERSEMBAHAN

Teriring syukur atas nikmat-Mu. Ku ucapkan terima kasih untuk orang-orang terkasih dan terbaik dalam perjalananku menyelesaikan karya tulis ini:

Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Sarwototo dan Ibu Nina Rosdiana
Yang tidak bisa aku deskripsikan betapa besarnya kasih sayang dan pengorbanannya dalam merawatku dan mendidikku hingga saat ini, takkan kulupakan cinta kasih tulus kalian.
Semoga Allah membalas cinta kasihmu ini dengan surga-Nya.

Mbak Arina, Mas Koko, Mas Insan, Dek Latifah dan Mas Gesang
Terimakasih atas segala keceriaan, kasih sayang, dukungan, dan do'a yang selalu kalian berikan. Semoga kita kelak dapat berkumpul kembali di surga-Nya.

Dosen Pembimbing, Bapak Drs. Suripto, M.Pd, dan Ibu Tri Saptuti S., M.Pd.
Terimakasih atas bimbingan Bapak dan Ibu dalam proses saya menulis skripsi.
Semoga Bapak dan Ibu selalu diberikan kesehatan dan keberkahan dari Allah SWT. aamiin

Bapak Ibu Dosen PGSD UNS Kampus VI Kebumen
Terimakasih untuk ilmu dan cinta yang diberikan.

Keluarga Besar SD Negeri Karangkemiri 01

Keluarga JJS:
Nisa, Yetty, Aning, Linda, Ayu, Laila, dek Alfi, dek Kiki
Jazakillah Khoiran khatsiron untuk ilmu dalam dekapan ukhuwah yang indah ini. Terima kasih sudah menemaniku berjuang mengerjakan skripsi dan telah menjadi sahabat terbaik.

Kabinet Cantik:
Nisa, Linda, Ayu, Laila, Auliya, Intan
Terima Kasih sudah memberikan warna dan kasih sayang dari semester awal hingga beberapa semester yang lalu, semoga kedekatan kita dapat menjadi kenangan yang tidak akan terlupakan. Maafkan aku yang tidak dapat mempertahankan persahabatan dan kekompakan kita.

Teman-teman PGSD UNS Kampus VI Kebumen Angkatan 2013
Terimakasih atas kenangan dan bantuan selama ini, semoga kita dapat menjadi pendidik teladan dan berprestasi. aamin

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“PENERAPAN MODEL *SCRAMBLE* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS TENTANG KOPERASI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KARANGKEMIRI 01 TAHUN AJARAN 2016/2017.”**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti menyadari bahwa terselesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

- 1 Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- 2 Dr. Suhartono, M.Pd., Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus VI Kebumen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- 3 Drs. Suripto, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
- 4 Dra. Tri Saptuti Susiani, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
- 5 Nina Rosdiana, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri Karangkemiri 01, yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas.
- 6 Muharun, S.Pd., selaku guru kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 yang telah membantu peneliti dalam penelitian kolaborasi PTK.
- 7 Para siswa kelas IV SD Negeri Karangkemiri 01 yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

- 8 Orang tua, keluarga dan sahabat yang memberikan do'a, bantuan, dan motivasi untuk penyusunan skripsi ini.
- 9 Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca.

Surakarta, Juni 2017

Peneliti,

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Hasil Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka	7
1. Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD	7
2. Penerapan Model <i>Scramble</i> dengan Media <i>Flashcard</i> ..	18
B. Kerangka Berpikir	27
C. Hipotesis Tindakan	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
B. Pendekatan Penelitian	33
C. Subjek Penelitian	33

D. Data dan Sumber Data	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Uji Validitas Data	43
G. Teknik Analisis Data.....	43
H. Indikator Kinerja Penelitian	45
I. Prosedur Penelitian.....	45
BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Data Pratindakan	52
2. Hasil Tindakan Siklus I.....	53
3. Hasil Tindakan Siklus II.....	73
4. Hasil Tindakan Siklus III	93
5. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus.....	111
B. Pembahasan.....	116
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	120
B. Implikasi.....	121
C. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Perbedaan Koperasi dengan Badan Usaha Lain.....	17
3.1. Kisi-kisi Lembar Observasi Guru	37
3.2. Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa	37
3.3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru	38
3.4. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	38
3.5. Kisi-kisi Lembar Penilaian Proses... ..	39
3.6. Kisi-kisi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1	40
3.7. Kisi-kisi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2	41
3.8. Kisi-kisi Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 1	41
3.9. Kisi-kisi Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 2	42
3.10. Kisi-kisi Hasil Belajar Siklus III Pertemuan 1	42
3.11. Kisi-kisi Hasil Belajar Siklus III Pertemuan 2.....	43
3.12. Indikator Kinerja Penelitian.....	45
4.1. Daftar Nilai UTS 1 IPS	52
4.2. Hasil Observasi terhadap guru dan siswa dalam penerapan model <i>scramble</i> dengan media <i>flashcard</i> siklus I pertemuan 1	56
4.3. Presentase Penilaian Proses Siklus I Pertemuan 1	58
4.4. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I pertemuan 1	59
4.5. Hasil observasi terhadap guru dan siswa dalam penerapan model <i>scramble</i> dengan media <i>flashcard</i> siklus I pertemuan 2	65
4.6. Presentase Penilaian Proses Siklus I Pertemuan 2	67
4.7. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I pertemuan 2	68
4.8. Analisis Hasil Pengamatan Penerapan Model <i>Scramble</i> dengan Media <i>Flashcard</i> terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I.....	71
4.9. Analisis Presentase Penilaian Proses Siklus I	72
4.10. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	72

4.11.	Hasil observasi terhadap guru dan siswa dalam penerapan model <i>scramble</i> dengan media <i>flashcard</i> siklus II pertemuan 1	77
4.12.	Presentase Penilaian Proses Siklus II Pertemuan 1	79
4.13.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II pertemuan 1	80
4.14.	Hasil observasi terhadap guru dan siswa dalam penerapan model <i>scramble</i> dengan media <i>flashcard</i> siklus II pertemuan 2	85
4.15.	Presentase Penilaian Proses Siklus II Pertemuan 2	87
4.16.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II pertemuan 2	88
4.17.	Analisis Hasil Observasi Penerapan Model <i>Scramble</i> dengan Media <i>Flashcard</i> terhadap Guru dan Siswa pada Siklus II	91
4.18.	Analisis Presentase Penilaian Proses Siklus II	91
4.19.	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II	92
4.20.	Hasil observasi terhadap guru dan siswa dalam penerapan model <i>scramble</i> dengan media <i>flashcard</i> siklus III pertemuan 1	96
4.21.	Presentase Penilaian Proses Siklus III Pertemuan 1	98
4.22.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus III pertemuan 1	99
4.23.	Hasil observasi terhadap guru dan siswa dalam penerapan model <i>scramble</i> dengan media <i>flashcard</i> siklus III pertemuan 2	104
4.24.	Presentase Penilaian Proses Siklus III Pertemuan 2	106
4.25.	Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus III pertemuan 2.	107
4.26.	Analisis Hasil Observasi Penerapan Model <i>Scramble</i> dengan Media <i>Flashcard</i> terhadap Guru dan Siswa pada Siklus III	109
4.27.	Analisis Presentase Penilaian Proses Siklus III	110
4.28.	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III	110
4.29.	Perbandingan Hasil Pengamatan terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	111

4.30.	Perbandingan Hasil Penilaian Proses Belajar Siswa pada siklus I, II, dan III ..	113
4.31.	Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, II, dan III ..	114
4.32.	Kendala dan Solusi Siklus I, Siklus II, dan Siklus III ..	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Lambang Koperasi Indonesia.....	15
2.2. Contoh Media <i>Flashcard</i> dalam Materi Koperasi	25
2.3. Bagan Kerangka Berpikir.....	29
3.1. Alur Pelaksanaan Tindakan dalam PTK	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Kondisi Awal Siswa Kelas IV (UTS I IPS)	126
2. Silabus Pembelajaran	127
3. Skenario Pembelajaran	129
4. Contoh Hasil Lembar Obervasi terhadap Guru pada Siklus I, II dan III ..	131
5. Deskriptor Penilaian Lembar Obervasi terhadap Guru	134
6. Contoh Hasil Lembar Obervasi terhadap Siswa pada Siklus I, II dan III.	136
7. Deskriptor Penilaian Lembar Obervasi terhadap Siswa.....	140
8. Lembar Wawancara terhadap Guru	142
9. Lembar Wawancara terhadap Siswa	143
10. Daftar Hadir Siswa pada Siklus I, II dan III	144
11. RPP Siklus I Pertemuan 1	145
12. RPP Siklus II Pertemuan 2	155
13. RPP Siklus III Pertemuan 1	164
14. Lembar Kerja Siswa	172
15. Contoh <i>Flashcard</i>	174
16. Rekapitulasi Hasil Observasi terhadap Siswa	175
17. Rekapitulasi Hasil Observasi terhadap Guru	178
18. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Guru	181
19. Rekapitulasi Hasil Wawancara terhadap Siswa	184
20. Rekapitulasi Penilaian Proses Siklus I, II dan III.....	186
21. Rekapitulasi Nilai Hasil Pembelajaran Siklus I, II dan III.....	192
22. Contoh Lembar Diskusi Siswa Siklus I, II dan III	195
23. Contoh Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I, II dan III	198
24. Dokumentasi	201
25. Surat Permohonan Izin Menyusun Skripsi.....	204
26. Surat Keputusan Dekan FKIP	205
27. Surat Permohonan Izin Penelitian	206
28. Surat Perjanjian Kerjasama (Kolaborasi).....	208

29. Surat Perjanjian Kerja Sama Menjadi Observer	209
--	-----